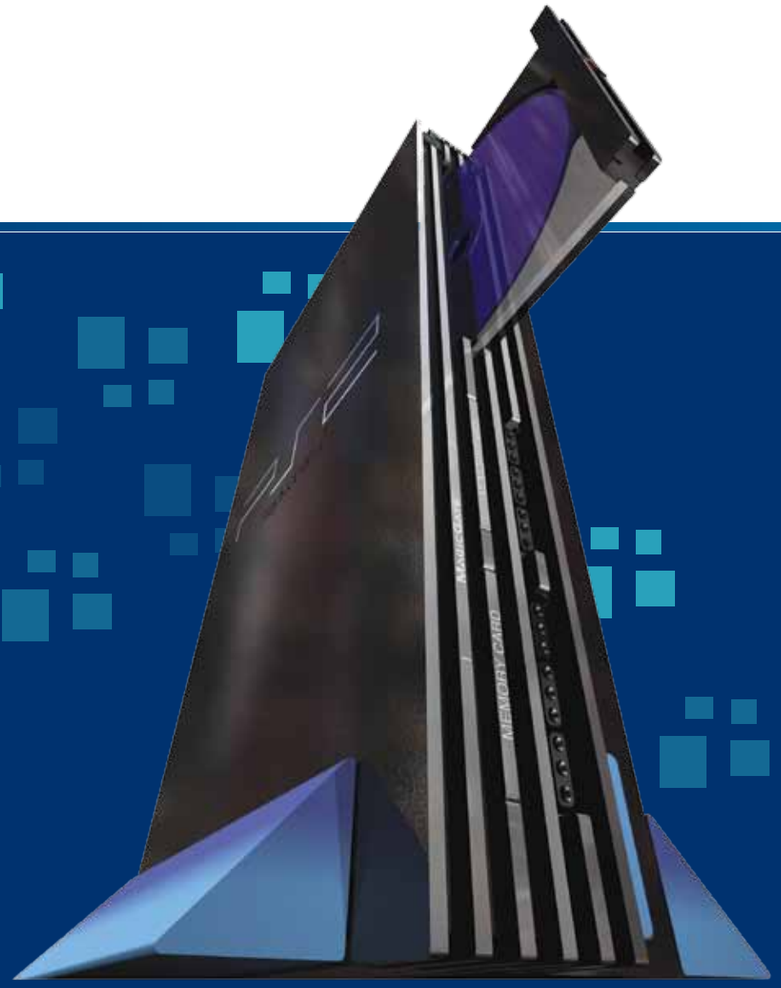
10 Años de PlayStation 2



LA MAQUINA DE ROMPER RECORDS

Marzo de 2010: la consola PlayStation 2 de Sony se dio el lujo de cumplir 10 años de vida, un hecho sin igual en la historia de los videojuegos. Desde su nacimiento, su reconstrucción total con el modelo Slim, el lanzamiento de muchos juegos que marcaron un antes y un después en nuestra vida como jugadores, muchos son los momentos que esta consola nos hizo vivir, y este es un sincero homenaje a la consola que marcó a fuego a una generación de jugadores, y acaso la gran artífice de que los fichines sean el fenómeno mundial que son hoy en día.

NOTA: FAREH (+LOADED STAFF)
UN JUGADOR CONSUMADO
NOS HABLA DE UNA CONSOLA Y SU PASADO

Anatomía de un éxito

Mencionar hoy en día que PlayStation 2 ha sido una excelente consola, es hablar con el diario del lunes en la mano. Sin embargo, podemos dejar en claro cuales fueron los puntos fuertes que hicieron a la consola tan exitosa.

Reproductor de DVD

En el 2000 las películas en DVD eran una realidad emergente, aunque una muy cara por ese entonces. En ese marco, PS2 se presentó como una consola de juegos que valía prácticamente lo mismo que un reproductor de DVD en la época, y que además podía reproducir dicho formato.

■ **Los clásicos de la primera consola de Sony se podían jugar también en PS2.**

Retrocompatibilidad

PlayStation fue una consola que empezó a morir relativamente jóven, ya que al momento de lanzamiento de PS2, contaba con 5 años de vida, a pesar de que en ese mismo año fue lanzado el modelo PSOne. Esto hizo que muchos jugadores quieran seguir jugando títulos de la primera consola de Sony, y PlayStation 2 nos dio la posibilidad de jugar a todos esos títulos de la consola anterior desde el vamos, y lo mejor de todo, con gráficos levemente mejorados (si el juego lo permitía), logrando una transición suave entre los jugadores de una generación y otra. Además de los juegos, la retrocompatibilidad con PlayStation One alcanzó a sus Memory Card, aunque solo funcionaban con juegos de esta consola, y a sus controladores, aunque aquí también nos encontrábamos con algunos juegos de PS2 que no podían ser correctamente jugados con un joystick de PSOne.

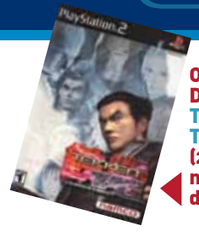
Un catálogo insuperable

Como siempre decimos, lo que termina transformando a una consola en éxito o fracaso no son sus propias características, sino los juegos que son desarrollados para la misma. Y en este aspecto, PlayStation 2 contó a lo largo de su vida con un repertorio excelente para todos los gustos, que al día de la fecha excede los 4500 títulos.
Tan solo hace falta mirar a algunos de los juegos más importantes en el momento de su lanzamiento para darnos una idea de la calidad que caracterizó al catálogo de PS2:

- Unreal Tournament
- Tekken Tag Tournament
- Moto GP
- Midnight Club
- Dead or Alive 2
- SSX
- Ridge Racer V
- TimeSplitters
- Street Fighter EX3

Línea Temporal

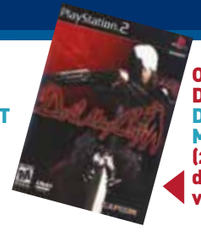
Si son los juegos los que definen a una consola ¿Qué mejor entonces que hacer un breve repaso por los títulos que marcaron a fuego a esta consola?



OCTUBRE DE 2000
TEKKEN TAG TOURNAMENT
(2.36 millones de unidades vendidas)

JULIO DE 2001
GRAN TURISMO 3: A-SPEC
(14.89 millones de unidades vendidas)

OCTUBRE DE 2001
GRAND THEFT AUTO III
(7.9 millones de unidades vendidas)



OCTUBRE DE 2001
DEVIL MAY CRY
(2.16 millones de unidades vendidas)

NOVIEMBRE DE 2001
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY
(7 millones de unidades vendidas)

DICIEMBRE DE 2001
FINAL FANTASY X
(6.6 millones de unidades vendidas)

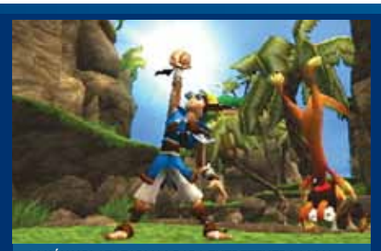
DICIEMBRE DE 2001
JAK & DAXTER
(4.2 millones de unidades vendidas)

MAYO DE 2002
MOH: FRONTLINE
(3.55 millones de unidades vendidas)

SEPTIEMBRE DE 2002
KINGDOM HEARTS
(4.78 millones de unidades vendidas)

NOVIEMBRE DE 2002
RATCHET & CLANK
(3.71 millones de unidades vendidas)

LA TRAGEDIA, EL AMOR Y EL HEROÍSMO NUNCA ALCANZARON UN NIVEL TAN ALTO Y TAN BALIN EN UN JUEGO COMO EN FINAL FANTASY X



ACCIÓN Y PLATAFORMAS PARA ENTRETENER LAS MANOS, HUMOR Y DRAMA PARA ENTRETENER LA MENTE: LA RECETA PERFECTA LA TIENE JAK & DAXTER

SQUARE ENIX LOGRÓ CON KINGDOM HEARTS LO QUE NINGUNA CALESITA PUDO: PONERLE ONDA A LOS PERSONAJES DE DISNEY

NACIMIENTO Y PRIMEROS PASOS

En Marzo de 1999, Sony presentaba un prototipo de lo que más tarde se conocería oficialmente como PlayStation 2. En la E3 de ese año se mostró a la consola corriendo un juego de carreras espectacular, con gráficos fotorrealistas, que luego sería conocido como Gran Turismo 3: A-Spec. Sin lugar a dudas que la presentación de Sony fue una de las grandes vedettes, aunque quedó eclipsado por otra presentación, la de Sega y su consola Dreamcast. Cuando la consola fue lanzada en Octubre 2000, se agotó rápidamente, y ya desde el primer día hubo problemas para conseguir una PS2. Esto fue porque Sony tuvo que afrontar problemas en sus plantas manufacturadoras. Esto hizo que la gente compre la consola para revenderla online en sitios de subastas, por varias veces su precio de venta inicial de 299 dólares. A pesar de esto, la consola se vendió muy bien, logrando 1 millón de unidades en el primer día de ventas en Japón.

EL INICIO DE LA ERA ONLINE

El arribo de la Xbox de Microsoft, con conectividad online, hizo que Sony lanzara para PS2 un adaptador para juego en red a finales de 2002, el cual puede considerarse como el punto de partida para una lucha en otro frente que continúa hasta hoy: el del juego online. El PS Network Adaptor fue lanzado conjuntamente con algunos importantes títulos con modos online como SOCOM: US Navy Seals.

PS2, UNA AMENAZA MILITAR

En Diciembre de 2000, Estados Unidos estaba en pleno conflicto con Irak, e impuso restricciones a la importación de PCs y hardware. Sin embargo, la prohibición nada tuvo que ver con consolas, y durante ese año, el FBI estuvo investigando un misterioso cargamento de 4.000 consolas PlayStation 2 a Irak, que supuestamente el gobierno de Saddam Hussein utilizó para armar sistemas de lanzamiento de misiles, aunque esto nunca fue confirmado.

SAN ANDREAS ESTUVO BUENO PORQUE NOS PRESENTÓ UN ENORME MUNDO ABIERTO DONDE SE PODIAN HACER MUCHAS COSAS CABEZAS

SNAKE EATER AGREGÓ NUEVAS ALTERNATIVAS AL ARTE DE LA INFILTRACIÓN, TALES COMO CAMUFLAJES, MÁSCARAS Y HASTA DISFRACES

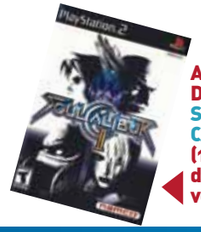
LEON KENNEDY DEJÓ DE SER EL NOVATO TEMEROSO DEL RE2 PARA CONVERTIRSE EN UN AUTENTICO HONCHO DE ACCION EN RE4

OCTUBRE DE 2004
GTA: SAN ANDREAS
(17.33 millones de unidades vendidas)

NOVIEMBRE DE 2004
DRAGON QUEST VIII
(4.88 millones de unidades vendidas)

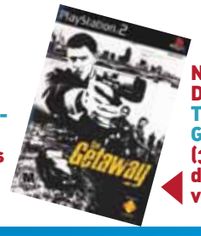
NOVIEMBRE DE 2004
MGS 3: SNAKE EATER
(3.7 millones de unidades vendidas)

ENERO DE 2005
RESIDENT EVIL 4
(2.05 millones de unidades vendidas)



AGOSTO DE 2003
SOUL CALIBUR II
(1.05 millones de unidades vendidas)

NOVIEMBRE DE 2003
NFS: UNDERGROUND
(3.6 millones de unidades vendidas)



NOVIEMBRE DE 2003
THE GETAWAY
(3 millones de unidades vendidas)

AGOSTO DE 2004
PES 4
(2.11 millones de unidades vendidas)

LOS REPLAYS HUMILLANTES Y LA VOZ TIPO LALO MIR DEL RELATOR SON PARTE IMPORTANTE DE LA DIVERSIÓN EN LA SAGA SOUL CALIBUR

CON UNDERGROUND, NFS ABANDONA LAS PISTAS Y SE INTRODUCE EN LAS COMPETENCIAS CALLEJERAS EN LÍNEA, MARCANDO UN NUEVO RUMBO EN LA SERIE

JUGAR AL GETAWAY ERA COMO ESTAR EN UNA PELÍCULA DE GUY RITCHIE LLENA DE MAFIOSOS MALHABLADOS, TRAMPOSOS Y MUY FEOS

RENACIMIENTO Y REDUCCION

El 2004 fue un punto de inflexión en la vida de PlayStation 2, ya que Sony anunció el lanzamiento del modelo Slim (SCPH-70000-90000), mucho más finito y pequeño que el original (SCPH-30000-50000), el cual fue retirado de producción unos meses antes de que el nuevo modelo Slim sea puesto a la venta en Octubre de ese año, para asegurar a los revendedores la venta del stock restante. Esto trajo aparejado también problemas de abastecimiento del nuevo modelo, y una vez más los consumidores demandaron muchas más consolas de las que Sony había estimado vender. La nueva PlayStation 2 Slim era un éxito.

Este nuevo modelo contaba además con la particularidad de tener incorporado el adaptador de red para juego online, aunque en contrapartida no disponía del slot de expansión para el disco rígido externo de la consola, lo que fue criticado por muchos fans, ya que algunos títulos, como precisamente el online Final Fantasy XI, requerían de un HDD para poder ser jugados.

Como punto negativo, hay que señalar que los primeros modelos de la nueva PS2 que fueron vendidos, contaban con la desgracia de recalentarse muy fácilmente, así como problemas de compatibilidad con títulos de PSOne, y algunos inclusive de PS2. Sony se comprometió en meses posteriores a reemplazar todos los modelos defectuosos, con otros producidos luego del 2005.

LA ULTIMA EMBESTIDA DEL TITAN

EL 1 de Abril de 2009 Sony asestó el último golpe a la industria por parte de la eterna consola negra, al anunciar que las PlayStation 2 se venderían ahora a un precio de 99 dólares, lo que ayudó a mantener sus ventas estables hasta la fecha, continuando incluso en 2010 como la consola más vendida en muchos países del mundo.

EL PRIMER GOD OF WAR SORPRENDIO POR SU ADICTIVA JUGABILIDAD, SU MONUMENTAL DESPLIEGUE EPICO Y SUS SANGUINOLENTOS COMBATES

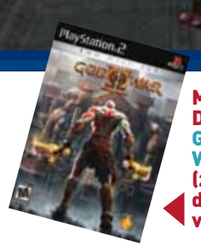
JUGAR SHADOW OF THE COLOSSUS ES COMO SUMERGIRSE EN UN PROFUNDO SUEÑO CON CUARENTA GRADOS DE FIEBRE

GOD OF WAR 2, DESARROLLADO EN LOS PROPIOS ESTUDIOS DE SONY, FUE EL BROCHE DE ORO CON EL QUE LA EMPRESA DESPIDIO A SU EXITOSA CONSOLA

MARZO DE 2005
GOD OF WAR
(2.43 millones de unidades vendidas)

OCTUBRE DE 2005
SHADOW OF THE COLOSSUS
(1 millón de unidades vendidas)

NOVIEMBRE DE 2006
GUITAR HERO 2
(3.41 millones de unidades vendidas)



MARZO DE 2007
GOD OF WAR II
(2 millones de unidades vendidas)